Клятва Полночного часа

Вариант клятвы паладина

Закутанная в чёрный, подобно смоли, плащ, женщина халфлинг скрывается в ночи, прячась в тенях спящего города. Она сжимает амулет в виде лунного месяца, цепь которого накинута на её шею, и испускает шипящий вздох. Почерневшая броня халфлинга, связанная цепью, не издаёт ни звука, и она с необычайной лёгкостью проходит мимо троицы патруля охраны, так и оставшись незамеченной.

Человеческая женщина, носящая тяжёлую чёрную броню и мантию поверх неё, украшенную головой ворона, стоит на месте напротив группы воинов-скелетов. Её силуэт очерчен светом полной луны, она взмахивает своим плащом и мгновенно исчезает перед напавшими на нее. Через мгновение она вновь появляется позади нежити, и скелеты отшатываются под дождём ударов серебряным пламенем, обрушившимся на них них.

Отскочив от своих преследователей, мужчина-тифлинг в тёмной кожаной броне хватает украшенную цепь с шипами, обвязанную вокруг его запястья. Щупальца тьмы просачиваются из его пальцев, дрейфуя, чтобы ослепить и поглотить его противников.

Клятва Полночного Часа - обязательство служить орудием тёмного покровителя, который сторонится дневного света. Этот покровитель может иметь любое мировоззрение или цели, и поговаривают, что первые паладины, которые дали эту Клятву, поклялись непосредственно самой ночи, чтобы защищать ночных путников от тех, кто будет охотиться на них. Паладины, которые дают эту клятву, наиболее часто известны как Ночной Дозор, Теневые Стражи или Присягнувшие Тьме.

Большинство паладинов, принесших эту клятву, имеют законное мировоззрение и лояльны к заветам их покровителя, будь тот богом или монстром. Хаотичные паладины этой клятвы существуют, однако, иногда у них возникают разногласия со своим господином и они борются за свободу или пытаются откупиться от той силы, которой они некогда поклялись повиноваться. Это вызвано тем, что некоторые, особо злые покровители, как правило, относящиеся к нежити (такие как Страд, Векна или Тёмный), могут довести смертных до грани смерти и потребовать, чтобы те дали эту Клятву если хотят жить. У добрых и нейтральных покровителей зачастую просто появляется паладин, дающий эту Клятву в полночь во время знаменательного лунного предзнаменования (обычно новолуние, полнолуние, полумесяц, или кровавая луна) прежде, чем начнут служить.

Паладины Полночного Часа повсюду носят различные оттенки тёмно-коричневого, серого и чёрного, и одинаково комфортно чувствуют себя

как в кожаной броне, так и в кольчуге или латах. Повсюду считаемые предвестниками беды, даже добрые паладины этой Клятвы, иногда вызывают страх, подозрения и предубеждения среди простого народа, боящегося что они из себя представляют.

Догматы полночного часа

Перечисленные достоинства являются общими среди всех, кто принимает эту Клятву, хотя сущность, которой паладин клянётся в верности (или организация, представляющая эту сущность) может изменить их тонким и значительным образом. Эти сущности часто имеют свои конкретные клятвы, которые вы можете определить с вашим Мастером или совершив бросок по таблице Указания Полуночи.

Жизнь в тени. Будь ваши поступки благородными или гнусными, нет пользы в привлечении лишнего внимания к себе. Ваше лицо или имя должно быть мало известно; лишь оставшиеся не узнанными доживут для сражения на следующий день.

Расчёт. Столкнуться с ситуацией без ясного представления о том, как действовать - верный способ умереть. Строго спланируйте все непредвиденные обстоятельства, но не бойтесь изменять планы на лету, если ситуация изменится.

Тишина. Слова обладают силой, а с властью нужно быть особенно осторожным. Неправильное слово может положить конец жизни, зачастую той, что касается вас или тех, о ком вы заботитесь. Будьте очень внимательны к тому, что говорите, а в случае сомнений - не говорите ничего.

Лояльность. Если вы видите, что на вашей стороне есть союзники или просто помощники, их полезность и помощь не могут и не должны быть проигнорированы. Позаботьтесь о них, помогите им и убедитесь, что польза которую вы приносите друг другу является обоюдной.

Указания Полуночи

к8	Дополнительный обет	Потенциальный покровитель
1	**Упокоение.** Убивайте нежить, где бы вы ни находились, и предавайте покою их трупы.	*Королева Воронов*
2	**Секретность.** Собирайте опасные секреты и сохраняйте их ценой своей жизни.	*Векна*
3	**Беспринципность.** Всегда атакуй в самый выгодный момент, не заботясь о чести.	*Страд фон Зарович.*
4	**Злоба.** Уничтожьте (а не просто убейте) тех, кто угрожает вашей вере.	*Полс*
5	**Свобода.** Освободите всех заключенных и не берите пленных.	*Торог*
6	**Накопление.** Приобретай и защищай предметы большой силы.	*Тёмный*
7	**Обман.** Достигай своих целей уловками и обманом простых смертных.	*Королева воздуха и тьмы*
8	**Реквием.** Помогай тем, чья жизнь подходит к концу.	*Сеанин*

Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на перечисленных уровнях паладина.

Заклинания клятвы полночного часа

Уровень паладина	Заклинания
3	*маскировка [disguise self], диссонирующий шёпот [dissonant whispers]*
5	*тьма [darkness], тишина [silence]*
9	*мерцание [blink], ужас [fear]*
13	*магический глаз [arcane eye], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*
17	*фальшивый двойник [mislead], изменение памяти [modify memory]*

Божественный канал

Дав эту клятву на 3 уровне, вы получаете два варианта использования Божественного канала.

Клинок тени. Если у вас есть преимущество для проведения атаки по врагу, то совершив эту атаку и одновременно использовав вашу способность Божественная кара, вы также можете прошептать тихое благословение и использовать ваш Божественный канал, наделив ваше оружие ужасной энергией тени. В этом случае, ваша Божественная кара наносит 2к8 дополнительного урона, и весь её урон для данной атаки будет считаться психическим или некротическим (на ваш выбор). Этот дополнительный урон увеличивается до 3к8 на 6 уровне, 4к8 на 10, 5к8 на 14 и 6к8 на 18 уровнях.

Плащ ночи. Действием вы демонстрируете святой символ, концентрируетесь и используете свой Божественный канал, сплетая силу тени вокруг вас, дабы та скрыла вас от чужих взглядов. В течение часа или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию, совершив атаку или сотворив заклинание, вы невидимы и ваша броня не даёт вам недостатков на проверки Ловкости (Скрытность). Также вы безмолвны и не способны создавать шум под вашим Плащом ночи, и поэтому не можете общаться иначе как путём использования телепатии или чего-то подобного.

Благословение полуночи

Начиная с 7 уровня, тьма даёт вам преимущество, которое вы можете передать окружающим. Для вас и существ, которых вы выберите в радиусе 10 футов от вас, броня не даёт недостатка на броски Ловкости (Скрытность), и существа в этом радиусе получают темновидение на 60 футов или увеличивают своё темновидение на 60 футов. Кроме того, любое подвергнутое этой способности существо в данном радиусе может бесшумно прошептать какое-либо сообщение, которое на полной громкости способны услышать лишь другие существа под этой способностью в том же радиусе. Это позволит вам быть услышанным под воздействием вашего Плаща ночи.

На 18 уровне радиус этой способности увеличивается до 30 футов.

Излучение и Тьма

Хотя особенность Божественная кара, получаемая всеми паладинами на 2 уровне, всё ещё (обычно) наносит урон излучением и у принесших клятву Полночного Часа, эта способность немного изменяется для паладинов под этой Клятвой.

Используя Божественную кару, паладин этой Клятвы может создать серебристое пламя на своём оружии, небольшой мерцающий огонь, похожий на свечу под ночным ветром, или подобный приглушённый эффект. В любом случае, Божественная кара, примененная под этой Клятвой, не создаёт большого количества света.

Тем не менее, этого эффекта может быть достаточно для наблюдателя с острым зрением, чтобы заметить паладина. Использование Божественного канала Клинок тени полностью подавляет этот эффект, позволяя паладину держаться в тени.

Теневой прыжок

Начиная с 15 уровня, вы можете скользить во тьме, чтобы нанести ответный удар тем, кто угрожает вашим союзникам. Когда существо в 30 футах от вас атакует вас или дружественное вам существо, вы можете реакцией телепортироваться через вашу собственную тень в точку в пределах 5 футов от атакующего существа. Затем, вы можете провести одну атаку против этого существа, но уже после того, как оно произведёт свои атаки. Эта способность может также сработать, если существо находится на расстоянии до 60 футов, но стоит в области тусклого света или темноты.

После использования этой способности, вам необходимо завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать её вновь.

Оживший кошмар

На 20 уровне вы становитесь более приближённым к ночи. Действием в свой ход, вы можете позволить тёмной энергии внутри вас окутать вашу физическую форму, трансформируя вас в непостоянный, смолистый, чёрный человекоподобный ужас, являясь тем, кто может видеть вас, воплощением их самых ужасных кошмаров. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- Ваши атаки наносят дополнительно 1к8 психического урона, а существо, пораженное одной или несколькими вашими атаками в ваш ход должно совершить спасбросок Мудрости против вашей Сложности спасброска заклинаний, иначе будет испугано вами до конца вашего следующего хода.
- Вы невидимы для всех существ, кроме тех, кого вы недавно атаковали. Эта невидимость сохраняется даже после атаки или произнесения заклинания.
- Вы можете перемещаться по узкому пространству диаметром не более одного дюйма, не сжимаясь.
- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от не магического оружия, если оно не серебряное.

После использования этой способности, вы не можете воспользоваться ею вновь, пока не окончите длительный отдых.

Credits:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit **Walrock Homebrew** for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Art by Eva Widermann, Arman Akopian, Marc Simonetti, and Brun Croes

Thanks to the kind folks of reddit, /tg/, and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!

Перевод: DUNGEONS_GUEST, r0ot35, FtZ
Вычитка: Виктория Зайко
Вёрстка: FtZ, для Dungeons_ru